

PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.

MONOGRÁFICO: THE LAST OF US

NÚMERO VI.



THE LAST OF US

La obra de Naughty Dogs, creadores de la saga Uncharted, The Last of Us es un hito dentro del mundo de los videojuegos. No solo desarrolla una trama madura y compleja en torno al crecimiento de la relación personal de los dos protaogonistas, Joel, un hombre maduro roto por los acontecimientos que le ha tocado vivir, y una niña, Ellie, con una mirada inocente que ha visto más de lo que debería haber visto a su edad. Su historia se desarrolla en un mundo en descomposición donde la naturaleza se está cobrando su precio por la devastación humana,

PRESENTACIÓN

como en la obra del pintor romántico John Martin, obra que encabeza este número. En la pintura romántica las ruinas y la naturaleza se levantan como protagonistas de las obras y relega al ser humano a una situación patética y secundaria.

La estética de lo sublime logra su máximo apogeo durante este momento, el hombre es incapaz de enfrentarse a la naturaleza y cuando lo intenta, conlleva sacrificios.

En The Last of Us la naturaleza se ha descontrolado y un hongo ha causado una pandemia mundial que ha provocado una grave crisis y ha forzado al mundo a entrar en la inexorable decadencia.

Los seres humanos se han convertido en zombis. Estos zombis no son los habituales, sino que se mueven, corren y escuchan, quieren infectarlo todo a su paso, son los verdugos de la naturaleza.

Dentro de este número de Presura abordaremos este hecho, la visión tan negativa que arroja el juego sobre el futuro, fruto de nuestra propia percepción del presente. También abordaremos otros temas como la resistencia humana y las relaciones que se establecen en mundos ruinosos.

También entraremos en temas actuales, como las representaciones étnicas y de género que existen en el juego y como las aborda el título, comparándolo con otros juegos actuales.

Sin embargo, donde más nos detendremos es en la necesidad de defender este juego como un hito dentro de la escena videolúdica por presentar una obra de carácter universal y atemporal.

El escenario en ruinas, los zombis e infectados, el terrrible apocalipsis y la desastrosa pandemia son solo excusas para hablar de nuestra humanidad, del amor, la solidaridad, el miedo o los lazos personales. Todos ellos conceptos, ideas o sentimientos eternos que han acompañado al hombre y la mujer durante toda su historia y que han preñado todas las obras universales de nuestra cultura, permitiéndonos a nosotros que podamos hablar de este juego como una obra destinada a perdurar en la memoria de todos y cada uno de nosotros. Sin más, bienvenidos al número VI de Presura.

Alberto Venegas Ramos.


PRESURA
VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y
SOCIEDAD.

EN ESTE NÚMERO:

SER ANTES QUE ESTAR.

LA RELACIÓN ENTRE JOEL Y ELLIE COMO EJE DE THE LAST OF US.

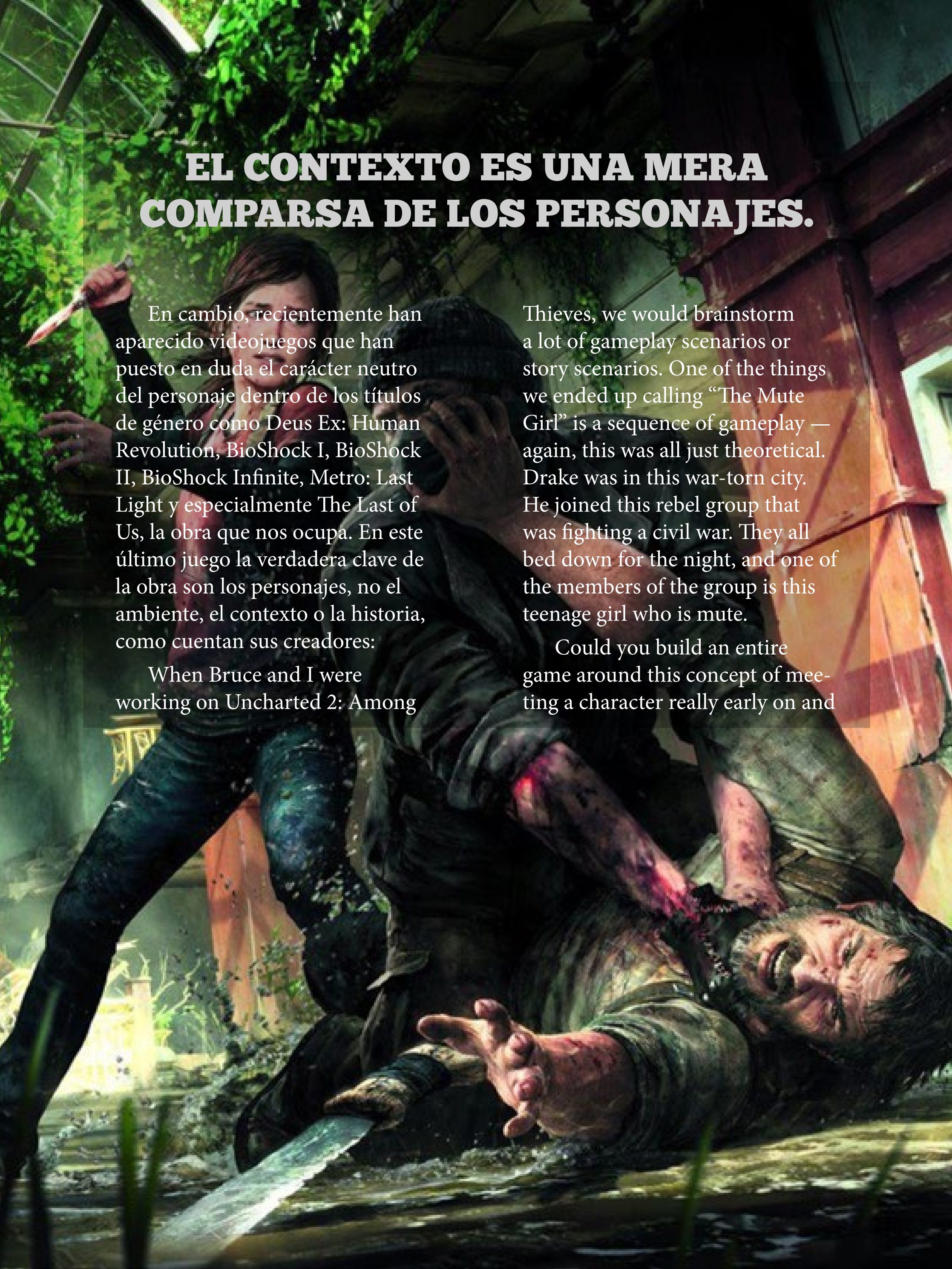
La literatura de género nunca ha alcanzado un estatus social y prestigio cultural elevado. Siempre se han considerado a los géneros que se encuentran bajo el paraguas del género como una literatura de nicho, sin la calidad inherente a

cualquier obra literaria "seria". Este hecho es difícil de explicar y únicamente podría entenderse a través de las modas literarias y patrones intelectuales consagrados por una élite intelectual. Sin embargo han existido obras que desafiaron este modelo y convirtieron obras de género en obras de culto donde la calidad literaria, la temática adscrita a la ciencia ficción, la fantasía o el terror y los grandes temas universales del ser humano se han unido. Esta unión es tan antigua como la propia literatura, con obras como La Iliada de Homero, donde la fantasía épica reina en torno a los grandes temas universales, y más recientes como La Carretera, obra de ciencia ficción ganadora de un premio Pullitzer de Cormac McCarthy. Estas obras demuestran un hecho incostetable, la calidad se encuentra en el núcleo de la historia, en los temas que desarrolla y no tanto donde los desarrolla o como los desarrolla. Podríamos decir que la calidad literaria se encuentra en el ser, y no el estar.

Esta unión en el desarrollo de temas y preocupaciones universales con la literatura o las obras de género ya ha sido desarrollada con acierto tanto en las páginas de un libro como en los fotogramas de una película, sin embargo, en el mundo de los videojuegos esta relación aún era estéril. No existían grandes obras dentro del mundo

LA LITERATURA DE GÉNERO NUNCA HA ALCANZADO UN ESTATUS SOCIAL ELEVADO.

del videojuego que situaran las grandes preocupaciones del hombre dentro de contextos de género como invasiones zombis, mundos postapocalítpicos o pasillos donde las amenazas a nuestra vida se esconden en cada rincón. En las obras de género videolúdicas ha predominado, tradicionalmente, el contexto sobre el tema, el escenario sobre la historia y el ambiente frente al personaje. Es muy habitual encontrar videojuegos donde el personaje es un ser neutro que no llega ni tan siquiera a hablar, pero que habita por un mundo excepcionalmente rico, como ocurre en la saga The Elder Scrolls u otras tan conocidas como Doom o Half Life. En todos ellos los desarrolladores de videojuegos han decidido dejar al jugador la identificación personal con el personaje, siendo este quien aporta sus ideas, opiniones o ideas sobre la historia o la trama que se desarrolla ante sus ojos.



EL CONTEXTO ES UNA MERA COMPARSA DE LOS PERSONAJES.

En cambio, recientemente han aparecido videojuegos que han puesto en duda el carácter neutro del personaje dentro de los títulos de género como Deus Ex: Human Revolution, BioShock I, BioShock II, BioShock Infinite, Metro: Last Light y especialmente The Last of Us, la obra que nos ocupa. En este último juego la verdadera clave de la obra son los personajes, no el ambiente, el contexto o la historia, como cuentan sus creadores:

When Bruce and I were working on Uncharted 2: Among Thieves, we would brainstorm a lot of gameplay scenarios or story scenarios. One of the things we ended up calling "The Mute Girl" is a sequence of gameplay — again, this was all just theoretical. Drake was in this war-torn city. He joined this rebel group that was fighting a civil war. They all bed down for the night, and one of the members of the group is this teenage girl who is mute.

Could you build an entire game around this concept of mee-ting a character really early on and

forming a bond that would evolve and shift as you see all the facets that a deep relationship between two people can have?

The Last of Us nace, entonces, de la relación de dos personas. A través del desarrollo de esta relación se estructura el resto de la historia, los escenarios y los contextos donde se desarrolla. La radical diferencia con el resto de los juegos mentados en párrafos anteriores es que la primera idea que surgió fueron los personajes. El resto del envoltorio no es más que el escenario donde estos dos personajes desarrollan y viven su relación.

LA IDEA PARA DESARROLLAR EL JUEGO PARTE DEL DESARROLLO DE LAS RELACIONES PERSONALES ENTRE LOS PROTAGONISTAS.

The Last of Us nace de la anterior saga del equipo, Uncharted, y concretamente de su segundo título, Uncharted 2, como mencionan los dos creadores en el párrafo anterior. La idea original parte de un concepto realmente original en el desarrollo de videojuegos, el nacimiento y el crecimiento de unos fuertes lazos personales entre dos seres humanos en un momento de peligro, pero que bien podría estar ubicada en cualquier otro contexto, como tantas cintas nos han descubierto, donde la relación de un adolescente con un adulto desconocido cambia la vida de los dos, como ocurre en las recientes películas de Bill Murray, Saint Vicent y la menos reciente de Josh Radnor, HappyThankYouMorePlease. En ambas películas, junto a la obra de Naughty Dogs, la relación de los dos personajes protagonistas va cambiando la personalidad y el carácter de ambos conduciendo a la trama a una catarsis personal de autodescubrimiento.

"Creativity flows through constraints. You let go of one thing, then you let go of another and pretty soon you have flying creatures. And if we did it fantastical, we'd spend 70% of our time setting up the rules and lore of this kind of alien world, rather than focusing on the nuances of main characters, Joel and Ellie. We already know the real world so let's set it there. If we went fantastical, the characters would suffer." ("The Last of Us, Neil Druckmann and Less Being More" por Edward Smith en International Business Times el día 5 de junio de 2013).

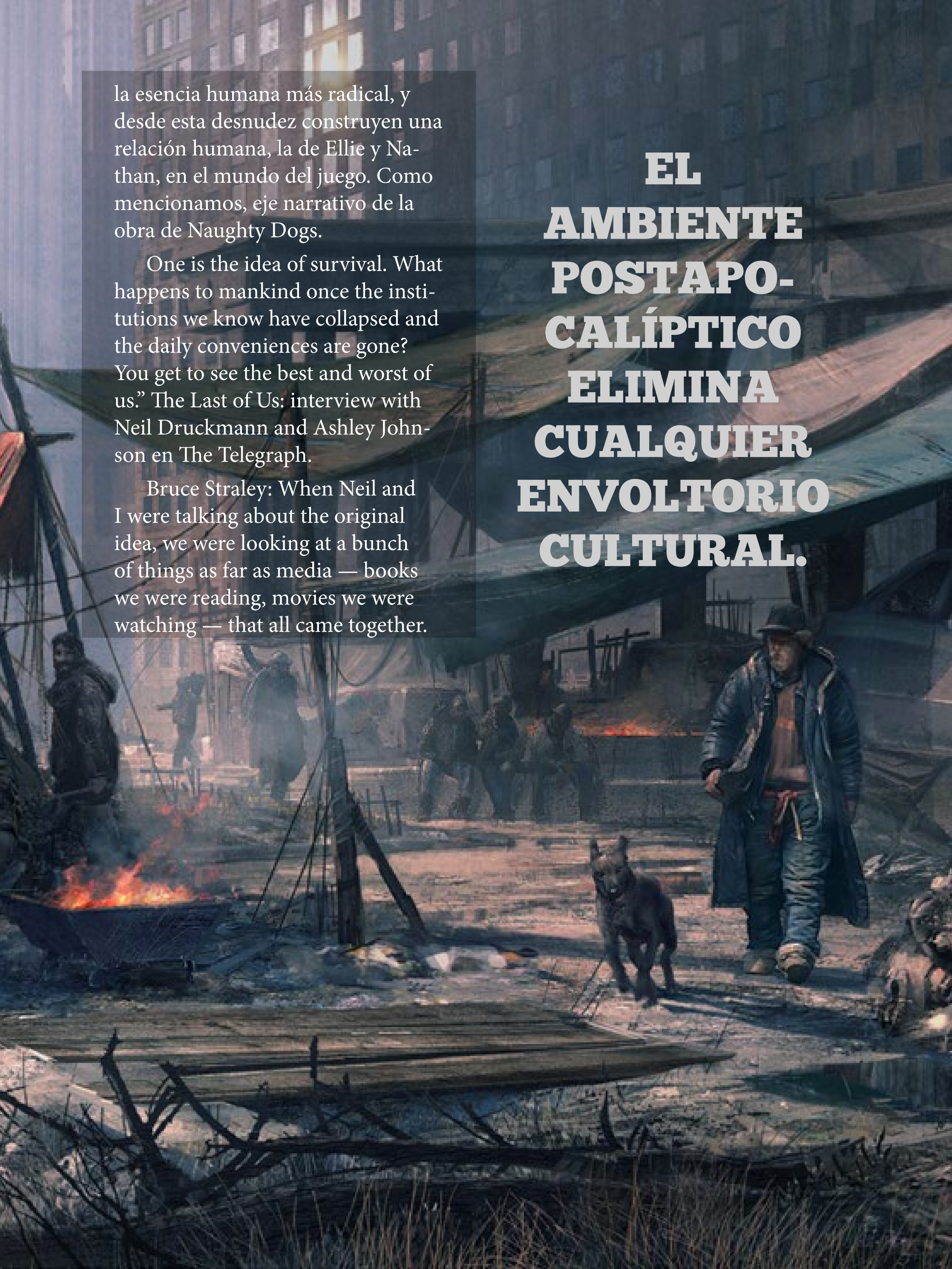
Fue una decisión consciente,

partir de la relación entre dos personajes. Más tarde añadirían el escenario. Eligieron el mundo postapocalíptico y la temática zombi o infectado de manera deliberada. Como mencionan, buscaban presentar un mundo de tensión, donde la muerte puede acechar en cualquier momento. Dentro del videojuego, el género que representa este hecho es el "survivial horror" ligado a los zombis, donde, como indican los creadores del juego, cada bala cuenta y cada paso es una decisión consciente del personaje.

"We love it, it's just an observation as we love these games with the jump scares and psychological tension but it all ends up being kind of one note, dark, brooding, narrow corridors with everything closing in on you and the note runs itself a little thin. That's the horror aspect, but then we wanted to bring the other dimension to it which is kind of the action and the adventure. The sense of a journey and the arc of these characters that we get to play out". The Last of Us is not survival horror, it's survival action we're told. (The Last of Us: An Interview with Naughty Dog de Luciano Howard el 29 de mayo de 2013).

También es importante este contexto postapocalíptico porque desprende a los personajes de cualquier rasgo o envoltorio artificial y los deja desnudos, en

EL ESCENARIO ES UNA MERA EXCUSA PARA DESARROLLAR LA VERDADERA HISTORIA, LA RELACIÓN ENTRE LOS PERSONAJES.



la esencia humana más radical, y desde esta desnudez construyen una relación humana, la de Ellie y Nathan, en el mundo del juego. Como mencionamos, eje narrativo de la obra de Naughty Dogs.

One is the idea of survival. What happens to mankind once the institutions we know have collapsed and the daily conveniences are gone? You get to see the best and worst of us." The Last of Us: interview with Neil Druckmann and Ashley Johnson en The Telegraph.

Bruce Straley: When Neil and I were talking about the original idea, we were looking at a bunch of things as far as media — books we were reading, movies we were watching — that all came together.

EL AMBIENTE POSTAPOCALÍPTICO ELIMINA CUALQUIER ENVOLTORIO CULTURAL.

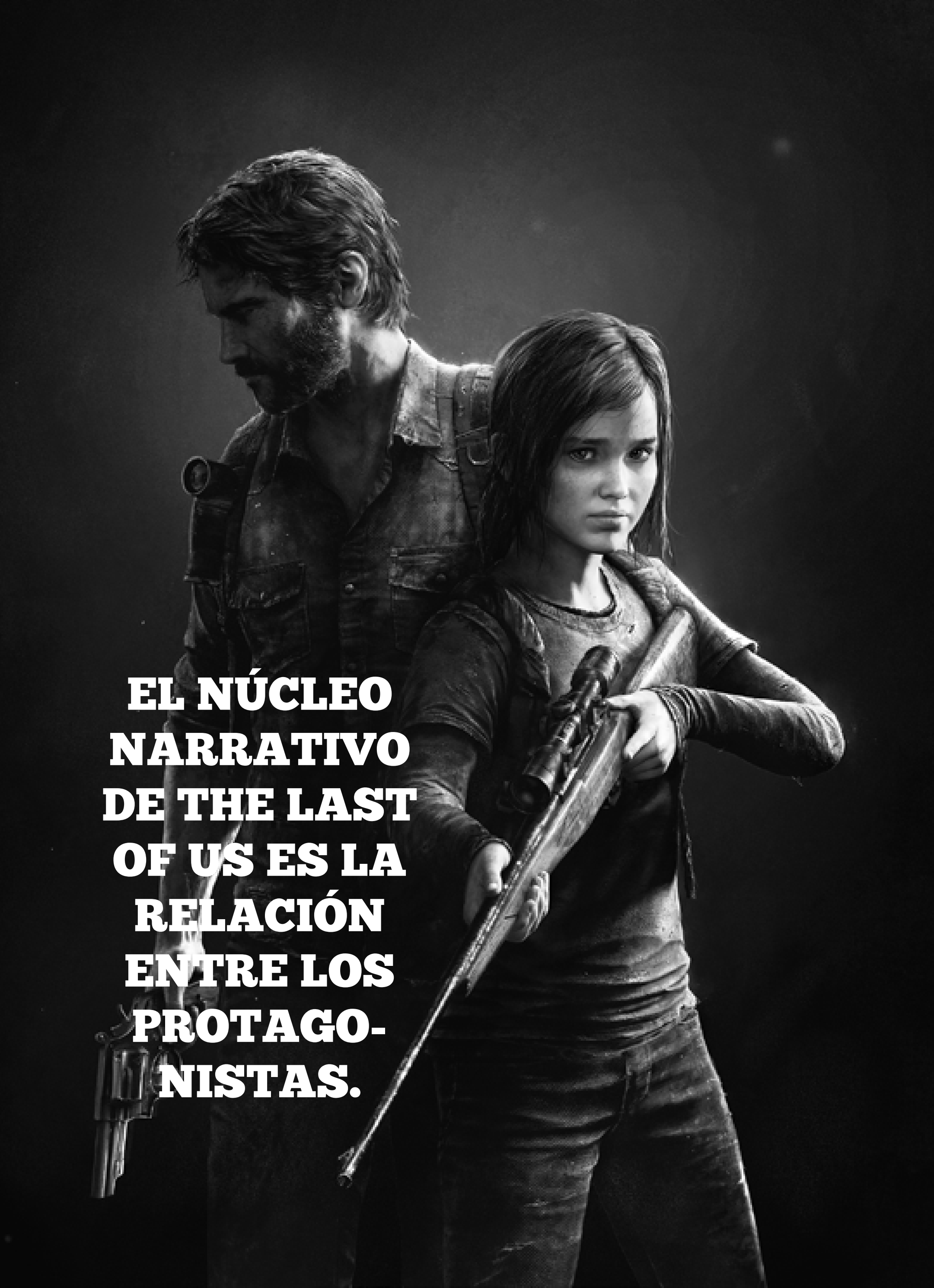
LA CARRETERA, DE MCCARTHY, ES LA PRINCIPAL INFLUENCIA DEL JUEGO.

We saw this opportunity where survival horror, or whatever you want to call it, gave us an opportunity to develop characters inside of that world. Nobody had really done that in video games yet. Taking what we'd learned from the Uncharted series, studying the craft of creating characters, and paralleling that with the conflict in gameplay and conflict in stories, we can make you as a player feel more of what it's truly like to exist inside of a world where every bullet counts and each step you take is a conscious choice that's going to make or break your existence. What inspired The Last of Us (Interview) en GamesBeat el día 6 de agosto de 2013.

El concepto de relaciones personajes como eje del desarrollo del juego prima en todo momento, y es únicamente como envoltorio, cuando se le suma un contexto postapocalíptico. Este caso difiere del resto al crear primeros a los personajes y después el fondo creando una obra radicalmente original y uno de los primeros videojuegos en priorizar el tema, la historia y la trama, cargada de temas universales e inherentes al ser humano como la muerte, el amor, la superación o la esperanza, temas universales y eternos ¿Cuántos juegos nacen primero de un concepto profundo como la amistad y el amor y desarrollan este concepto en una obra de género?

Dentro de la literatura se nos ocurre La Carretera, de Cormac McCarthy como principal referencia. Con esta obra comparte una característica clave, la escasez de detalles dentro del juego sobre lo que está sucediendo en el exterior, únicamente se centran en el desarrollo, cada vez más íntimo, de los dos protagonistas. El verdadero eje de la trama de The Last of Us, como los propios creadores del juego, Bruce Straley y Neil Druckmann, mencionan en esta entrevista:

"That nuanced, subtle style of writing is hard because it doesn't seem to work until everything is fitted together. But we have faith in our audience. I think holding off on answers or not answering is way more interesting. It's much better than us spoon-feeding how


EL NÚCLEO
NARRATIVO
DE THE LAST
OF US ES LA
RELACIÓN
ENTRE LOS
PROTAGO-
NISTAS.



you should feel." ("The Last of Us, Neil Druckmann and Less Being More" por Edward Smith en International Business Times el día 5 de junio de 2013).

Para llevar esto a cabo, cargar todo el peso de un videojuego en las espaldas de los personajes y el desarrollo de su relación es muy importante que cada uno de los personajes, tanto Ellie como Nathan, ejerzan como narradores en primera persona de la trama del juego. Cada uno de ellos ofrece un punto de vista complementario, pero también paralelo. La inocencia de una niña de 14 años y la experiencia de un hombre de cincuenta años que ha vivido durante veinte años una pesadilla y ha perdido, en este tiempo, a su hija, su elemento más preciado. La complementariedad de los puntos de vista y la inclusión de uno en otro van evolucionando a lo largo del juego y conforman el núcleo de la historia.

Perhaps most interesting, and most challenging, is the presence of 14-year-old Ellie. In our world

THE LAST OF US OFRECE DOS PUNTOS DE VISTA, EL DE ELLIE Y EL DE JOEL.



too young to even play the game, but in The Last of Us she faces first-hand scenarios that are both disturbing and debilitating. The Last of Us: interview with Neil Druckmann and Ashley Johnson en The Telegraph.

La originalidad de The Last of Us, como hemos venido mencionado, recae precisamente en la anteposición de los personajes al contexto e incluso a la historia. Los detalles sobre la evolución de la relación entre los protagonistas cobra vida ante nosotros, frente al desconocimiento que arroja el juego sobre el jugador sobre las causas de la pandemia y la sociedad construida como consecuencia de esta.

"That temptation to go fantas-

EN THE LAST OF US LOS PERSONAJES SE ANTEPONEN A LA HISTORIA.

tical is always there," says Druckmann. "A lot of people might see this as a typical zombie game and will expect that stuff, but we had this ambition, the whole way through, of keeping it very grounded. "The Last of Us, Neil Druckmann and Less Being More" por Edward Smith en International Business Times el día 5 de junio de 2013.

The Last of Us es en definitiva mucho más que un juego de zombis postapocalíptico. De hecho, creemos que calificar al juego dentro de este género es un error mayúsculo. Como hemos creído demostrar en el texto, el envoltorio zombi y postapocalíptico, desarrollado en otro texto de este número, fue un mero añadido al núcleo de la historia, una excusa para poder explorar de una manera más profunda e interesante la relación entre los dos personajes. Sin duda The Last of Us es más que un juego, es una historia universal que sabe ser antes que estar.



ALBERTO VENEGAS RAMOS.



PRESURA

VIDEOJUEGOS, CULTURA Y SOCIEDAD.



UN FUTURO NEGRO.

POSMODERNISMO Y MUNDOS POSTAPOCALÍPTICOS.

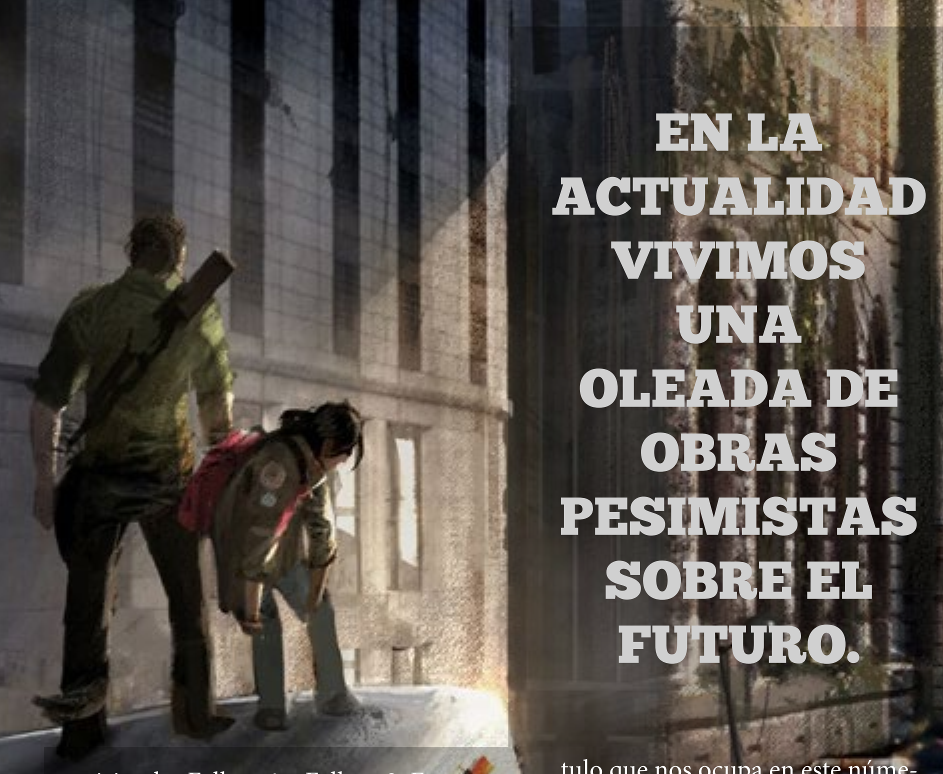
“Bien. No era una excursión. Era el fin del mundo”. Con estas palabras de Timothy Findley (Toronto, Viking, 1984) da comienzo el capítulo de la obra “Postmodernidad” de David Lyon titulado Postmodernidad, fin del milenio y

¿DE DÓNDE PROCEDE EL MIEDO AL FUTURO?

el futuro. En esta obra, y concretamente en este capítulo, Lyon nos coge de la mano y nos conduce por un camino desde donde podemos observar imágenes de abandono, negligencia y nihilismo. Este camino que nos lleva a entender la postmodernidad está trufado de visiones negativas del futuro. Frente al brillante tiempo que nos esperaba una vez superada la Segunda Gran Guerra, como la llaman los alemanes, únicamente restaba la esperanza, pero esta esperanza, con el devenir de los tiempos, se esfumó, y quedó únicamente humo, un humo tan negro que nos impedía ver que teníamos en frente, y como no podíamos verlo, nos lo inventamos, y como estábamos rodeados de negatividad, lo imaginamos negro.

En la cultura popular, a partir de los años ochenta y finales de los años setenta, es muy frecuente encontrar obras de ciencia ficción que nos muestran futuros destruidos, ucronías devastadoras y utopías cercenadas por la ambición del hombre. A nuestro favor juegan cintas como La Guerra de las Galaxías, donde una brillante, en su época, república, es aniquilada por un malvado señor que convierte toda la Galaxia en un Imperio autoritario. No es la única película que nos muestra un futuro tan negro como el carbón, la saga Terminator, Mad Max, Blade Runner, Alien, etc., son todas obras cinematográficas donde el brillante futuro que le esperaba a la humanidad según las obras de Julio Verne ha desaparecido y ha sido remplazado por mundos de desesperación y agonía, por mundos postapocalípticos.

Esta tendencia postmoderna de ubicar en el futuro de la humanidad mundos postapocalípticos no es un monopolio del mundo del cine. En la literatura existen también números ejemplos centrados casi por completo en un género, el “steampunk”. Las novelas que participan de este género suelen mostrar futuros corrompidos y dominados por grandes corporaciones empresariales que hacen las veces de estados y emplean métodos propios del Antiguo Régimen para conseguir sus fines. En el caso del videojuego encontramos este mismo hecho, el mal augurio frente al futuro. Ya desde los años ochenta numerosos videojuegos nos recordaban que el por venir no nos traería nada bueno. El primero de ellos, entre muchos, fue el juego Wasteland y sus secuelas es-



EN LA ACTUALIDAD VIVIMOS UNA OLEADA DE OBRAS PESIMISTAS SOBRE EL FUTURO.

pirituales Fallout 1 y Fallout 2. En estos títulos una explosión nuclear había acabado con el mundo tal y como lo conocíamos. El yermo ocupaba ahora todo el territorio y nuevos poderes se enfrentaban por su control.

Este maremágnum de obras catastróficas no ha cesado. De hecho, en los últimos años, se ha visto incrementado su número con obras tan sobresalientes como las continuaciones de la saga Fallout, Fallout 3 y Fallout: New Vegas, pero también por otros juegos de la talla de la saga Metro, S.T.A.L.K.E.R., Mass Effect y el título que nos ocupa en este número, The Last of Us. En todos ellos, y especialmente en los dos primeros, la ambición del hombre al mando de la tecnología escapa a su control y todos pagábamos las consecuencias. Es habitual encontrar como detonante bombas atómicas, como en la saga Fallout, pero cada vez es más habitual encontrar otra serie de peligros, como plagas víricas, el caso de The Last of Us o Resident Evil, o incluso la existencia de cambios climáticos que nos lleven a escenas de hielo eterno, como The Lost Planet. Miedos más acordes con nuestro presente, como ocurre con Mass Effect,

que es la propia ambición del ser humano la que les lleva al desastre, amén de los segadores. Por lo tanto, creemos que no es baladí preguntarnos el porqué de esta situación, de esta continuidad en la presentación de mundos postapocalípticos en nuestra cultura popular. Para hallar la respuesta debemos retroceder hasta el comienzo del texto y arrastrarnos ante la palabra postmodernidad. Este término, superado en el mundo académico y universitario, pero muy presente aún dentro de la cultura popular nace en una época de crisis, los últimos años setenta y especialmente la década de los años ochenta. Años de crisis, años de cambio, años en los que grandes imperios fueron derribados y de sus escombros nacieron otros. Años, en definitiva, de incertidumbre, que no auguraban un futuro muy halagüeño, preñados, como estaban estos años, de explosiones nucleares y crisis balísticas. De hecho, el autor mencionado al comienzo, David Lyon, en su obra también mentada, "Postmodernidad", recrea en sus líneas un paralelismo temporal, la época del Barroco:

"Como en nuestra época, la crisis barroca, especialmente en España y en Francia, se desencadenó por una crisis fiscal sin solución a consecuencia de una transformación de la economía mundial, y fue acompañada de una crisis urbana crónica de inquietud y crecimiento de la población. Más importante

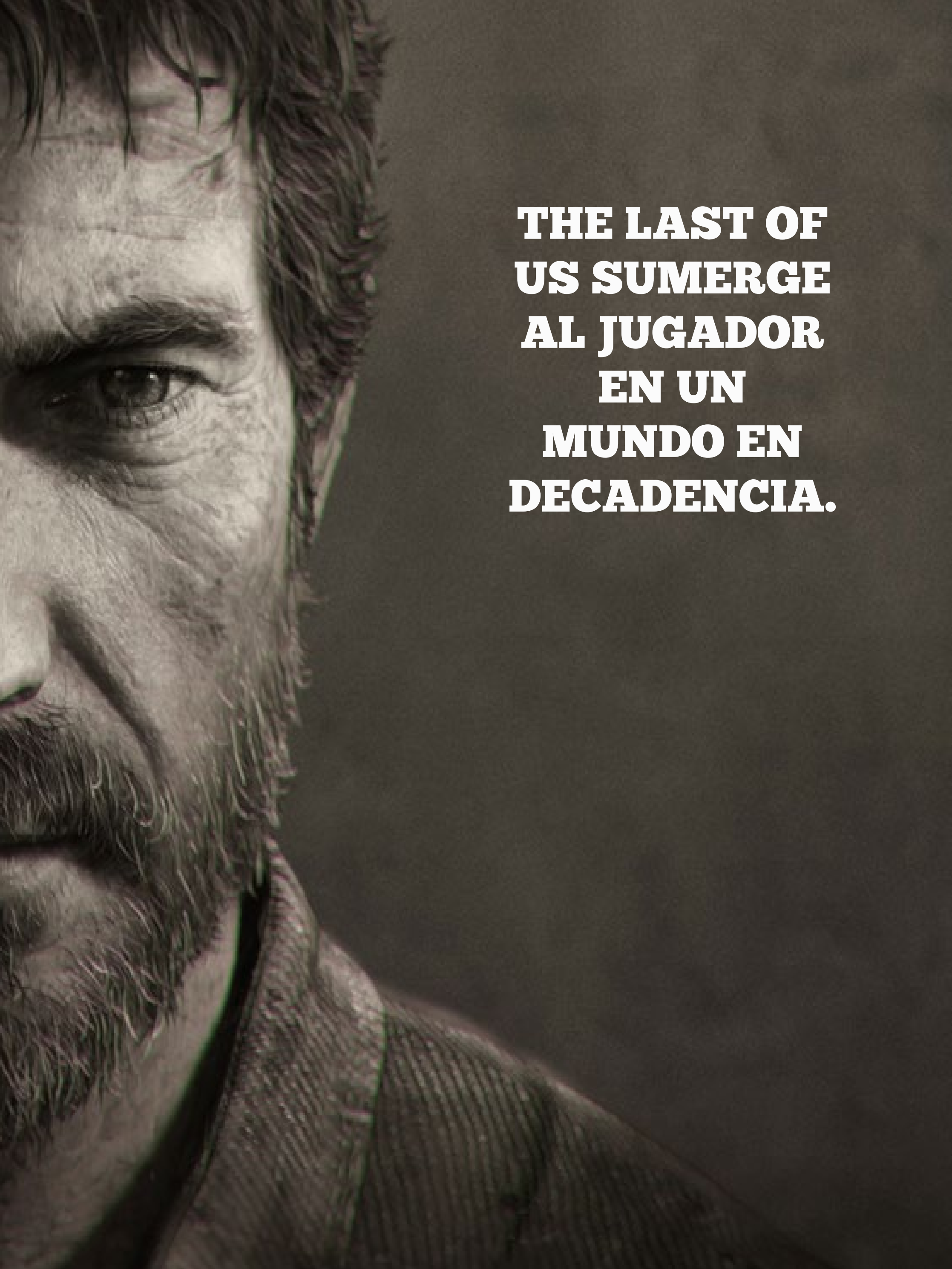
HUBO OTRAS ÉPOCAS IGUAL DE PESIMISTAS ACERCA DEL FUTURO COMO LA NUESTRA.

aún es que la política barroca fue una respuesta a la crisis cultural de la Reforma protestante y al individualismo y al comercialismo que ésta conllevaba" (Lynch, D. 2009:139).

Aunque creemos que no es necesario explicar la correlación entre el párrafo anterior y nuestra historia contemporánea, vamos a realizar un pequeño repaso a los aspectos que consideramos clave. Crisis económica. Actualmente nos encontramos sumergidos en una de las crisis económicas, políticas e ideológicas más profundas y fuertes que el ser humano es capaz de recordar. Nacida en el año 2008 en los EE.UU se extiende hasta nuestros días, 2015, sin asomo de una solución permanente. Pero no ha sido esta la única crisis cíclica que ha moldeado nuestro presente y con él las obras culturales que nacen en él, no. En el año 1973 explotó una crisis económica mundial de iguales proporciones ocasionada por el súbito crecimiento del precio del petróleo. Claro que no fue la única y durante los años ochenta otra serie de crisis menores se sucedieron ocasionando un grave deterioro en nuestra idea compartida del eterno progreso.

La cultura del Barroco es, al igual que la presente, tremendamente apocalíptica, no hay más que observar cualquier paso de Semana Santa para darnos cuenta de ello. El regodeo en el sufrimiento, la sangre, la pasión y la violencia era una

LAS CRISIS ECONÓMICAS Y POLÍTICAS HAN EMPUJADO AL HOMBRE A IMAGINAR FUTUROS OSCUROS.


THE LAST OF
US SUMERGE
AL JUGADOR
EN UN
MUNDO EN
DECADENCIA.

constante, como podemos apreciar en cantidad de obras del momento pintadas por autores de la talla de José de Ribera o Caravaggio o escultores al nivel de Bernini, quien divinizó la sexualidad con su obra “El éxtasis de Santa Teresa”. En definitiva, el aspecto clave que comparte la cultura del Barroco y nuestra cultura actual es su contexto y su fecha de nacimiento, una época de crisis. El ser humano, al estar rodeado de miseria, pobreza y violencia es incapaz de imaginar un mundo reinado por la felicidad y el sol radiante. En lugar de ello imagina mundos aún peores para consolarse en su desgracia. Podría ser peor, parecen pensar los creadores materiales de la cultura actual. Y si no nos creéis, ved Mad Max o jugad a The Last of Us, podría ser peor. Este hecho no es único y propiedad privada de estos dos momentos. El ser humano, en sus épocas más oscuras, siempre ha imaginado unos escenarios realmente lamentables. En lugar de mirar el futuro con ojos brillantes, imaginando un mundo mejor en épocas de calamidad, hemos creado mundos mucho peores para contentarnos con el presente. Otro de los momentos estelares de la negatividad material del ser humano fue el año 1000 en la Europa occidental. Una época en la que no imaginaban mundos postapocalípticos, sino que directamente imaginaron el fin del mundo, y para ello crearon una poderosa y profunda imaginería relacionada con el fin del mundo.

Otros de los hechos que relacionan nuestro presente con estos dos momentos es la superposición de los dos tipos de cultura con la que muchos dividen la creación humana, la alta y la baja cultura. En el último caso no conocemos la cultura popular con extensión porque no ha llegado hasta nosotros, pero en el caso del Barroco la cultura popular se mezcló con la cultura de las élites, como ocurre exactamente en este momento. Los videojuegos, por mentar el medio al que nos referimos en esta publicación, no divi-

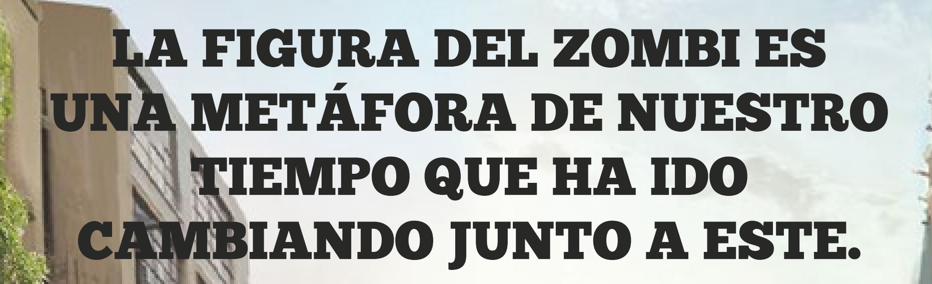
IMAGINAR UN MUNDO PEOR ES UNA FORMA DE PODER VIVIR CON NUESTRO PRESENTE.



den a la población entre clases, son productos realizados por un público general y no específico, como otras corrientes culturales tales como la ópera, por poner un solo ejemplo. Otra característica más del hecho que tratamos en este texto, vivimos en una época de crisis y creamos, por tanto, una cultura propia de un momento de crisis, donde imaginamos mundos para el futuro muchos peores que el actual para acomodarnos a nuestro mal presente.

Para acabar, The Last of Us nos muestra un mundo en plena decadencia, donde la evolución de un hongo, el cordyceps, ha convertido a gran parte de la población en violentos caníbales de diferentes tipos. El resto de la humanidad ha

LA CULTURA POPULAR SIEMPRE HA MOSTRADO LA CARA MÁS NEGATIVA SOBRE EL FUTURO.



LA FIGURA DEL ZOMBI ES UNA METÁFORA DE NUESTRO TIEMPO QUE HA IDO CAMBIANDO JUNTO A ESTE.

sobrevivido en pequeños grupos, ya sean dentro de asentamientos controlados y vigilados como dentro de grupos nómadas independientes de los grupos de poder. Este escenario representa dos motivos dentro de la cultura popular que han cobrado un gran peso dentro de todas las representaciones culturales, los muertos vivientes y el temor hacia el futuro. No son pocas las creaciones que nos muestran muertos vivientes, como por ejemplo la conocida The Walking Dead, pero también la Noche de los Muertos Vivientes, cinta que originó el movimiento y que tiene su fecha de origen en el año 1968, año en el comenzó a dar los primeros pasos el movimiento postmoderno y años de crisis, tras la crisis de los misiles cubanos y la Guerra de Vietnam.

La figura del zombi ha sido trabajada con atención y detalle por Jorge Fernández Gonzalo (2014). En esta obra, Fernández nos habla del zombi como un símbolo de nuestro tiempo, un símbolo de la globalización, “El zombi representa



ese modelo icónico o mítico de la globalización. Y es que el mito del zombi también ha sufrido en los últimos años una completa reversión: el zombi ya no es el espectador que se queda en su casa viendo atontado el televisor, sino que el zombi ahora es alguien que sale a la calle, que quiere contagiar sus ideas, que quiere movilizarse y formar hordas. Y eso nos lo ha facilitado el modelo que representa internet, que es el modelo lógico de nuestra globalización. Es decir, que el zombi, si lo entendemos como manada, como horda, y algo más amable de lo que era hace 20 años, puede representar el ansia de movilización, de sociabilización, de ciertos grupos sociales."

Esto mismo ocurre en The Last of Us, donde los zombis o infectados no son estáticos, sino que se encuentran repartidos por la ciudad, esperando al jugador. Por norma general no se encuentran solos, sino que se encuentran formando grupos o pequeñas hordas que tendremos que superar corriendo el riesgo de ser infectados por alguno de ellos.

LOS ZOMBIS DE THE LAST OF US NO SON ESTÁTICOS, SINO DINÁMICOS, BUSCAN INFECTAR.



Los dos ámbitos que recorre el juego de la compañía Naughty Dogs, el mundo postapocalíptico y la figura del zombi son dos elementos que se encuentran dentro de nuestra cultura popular, que permiten una lectura mucho más interesante y profunda, una representación de nuestro presente y nuestra cultura. Un futuro oscuro, negro y poco brillante que parte de nuestra propia concepción negativa de nuestro presente y una población zombificada, no hierática, sino dinámica, que intenta contagiarnos y que al final del camino, no nos permite escapar, sino que nos agarra con fuerza y nos atrae hacia la masa, hacia el común, hacía la homogeneidad, otro de los rasgos destacados de nuestro presente.

ALBERTO VENEGAS RAMOS.


PRESURA
VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y
SOCIEDAD.



LA DIVERSIDAD EN THE LAST OF US.

POLÉMICAS EN TORNO A LAS IMÁGENES DE GÉNERO Y ETNIA.

El debate sobre la existencia o no de problemas de representación de género en los videojuegos es uno de los temas que más polémica han generado en los últimos tiempos. Debates extensos han llenado

ginas y páginas y ha adquirido un nivel hegemónico dentro de las controversias internas del mundo de los videojuegos. Por supuesto, es un tema crucial y existe una demanda para que este tema se solucione igualando y equilibrando las representaciones de los diferentes géneros. Sin embargo, otro debate que consideramos de especial relevancia ha pasado, desde el inicio de la historia de los videojuegos, completamente desapercibido, la etnia o la raza y las representaciones y usos que de estas se hacen en los productos videolúdicos. No ha sido hasta la salida a la luz del videojuego The Witcher III: Wild Hunt cuando esta problemática social ha calado en el debate público estadounidense:

Consider the current darling of media and consumers, The Witcher 3: Wild Hunt. I've currently put in a total of 170 plus hours into it, and it's one of the greatest games I've ever played. I even adore the white male lead for his dad jokes and genuine love for his friends.

Reviews have lavished praise, perfect scores and awards on it. While some reviews have mentioned issues such as sexism, none I read mentioned another crucial misstep: Not a single human in the game is a person of color. [Editor's note: Hey, wait a second, Polygon's review did in fact bring this issue up!] And it's tied to a central issue here that gaming as whole needs to face: Concerns of minority groups are not only ignored, they're so often not even considered. (en Colorblind: On The Witcher 3, Rust, and gaming's race problem de Tauriq Moosa el día 3 de 2015 en Polygon).

De esta forma, negando la existencia de diferentes etnias en un mundo fantástico como es el mundo de Geralt de Rivia aparecieron las primeras polémicas sobre la etnia y su representación de los videojuegos, adquiriendo dos niveles de debate. El primero es la representación de la propia etnia dentro del videojuego. El papel que desarrollan, las relaciones que se trazan durante el argumento y especialmente las reproducciones de situaciones reales dentro del mundo videojuego, como relaciones de dependencia o inferioridad. El segundo nivel de debate, externo al videojuego en sí, trata sobre forzar a jugadores de diferentes etnias a jugar,

THE WITCHER III: THE WILD HUNT HA INAUGURADO EL DEBATE ÉTNICO EN LOS VIDEOJUEGOS.



por obligación, con una etnia en concreto y especialmente cuando a jugadores etnia blanca se les obliga a manejar personajes de raza negra, como indica este fragmento, hecho que disparó las alarmas en cuanto a este hecho en cuestión:

You see the problem. When white gamers are forced to play people not of their race, it's "forced politics"; when I'm forced into the same scenario, it's business as usual. When you complain, you're making a fuss and being political. The argument is a bit scary when you break it down: The only way games can avoid politics in this situation is to pretend that people of color don't exist (en Colorblind: On The Witcher 3, Rust, and gaming's race problem de Tauriq Moosa el día 3 de 2015 en Polygon).

La explicación que ofrece Tauriq Moosa, autor de los fragmentos anteriores, profesor Sudafricano de ética y cultura digital en la Universidad de Cape Town y escritor en publicaciones de prestigio como The Guardian, The Daily Beast o New Statesman, sobre la inexistencia de críticas o la propia existencia de un debate acerca de las representaciones étnicas es la hegemonía blanca en los medios de divulgación e información, donde este debate no es que sea escondido o evitado, sino que ni tan siquiera es tenido en cuenta:

Reviews have lavished praise, perfect scores and awards on it.

EL DEBATE SOBRE LAS REPRESENTACIONES ÉTNICAS EN LOS VIDEOJUEGOS NO EXISTE.



While some reviews have mentioned issues such as sexism, none I read mentioned another crucial misstep: Not a single human in the game is a person of color. [Editor's note: Hey, wait a second, Polygon's review did in fact bring this issue up!] And it's tied to a central issue here that gaming as whole needs to face: Concerns of minority groups are not only ignored, they're so often not even considered.

Let's look at a few uncomfortable facts. Almost every Witcher 3 review I came across was written by a white man — excellent writers and all of whom I respect. But games media itself is, like the tech world, a very white-male dominated area. This is why we got a hundred articles confronting the Witcher 3 devs about less pretty grass physics, but not a single ar-

ACTUALMENTE SE OBVIA LA DIVERSIDAD ÉTNICA EN LOS VIDEOJUEGOS.

ticle asking them about no people of color (en Colorblind: On The Witcher 3, Rust, and gaming's race problem de Tauriq Moosa el día 3 de 2015 en Polygon).

Esta cuestión, la obviación del problema de la infrarrepresentación en la diversidad étnica dentro de los videojuegos, no solo es relacionada con los periodistas y la prensa en general del videojuego, sino también entre los desarrolladores de videojuegos, como indica Luke Maciak en la publicación Terminally Coherent:

Witcher 3 does not contain any people of color not because of "mythology" or "history" or "book lore" but most likely because CD Project Red never even considered adding non white characters to their game. They literally forgot that non-white people even exist, which is something that happens when you are a white person, living in predominantly white culture, and consuming predominantly white media (en Witcher 3 and diversity, de Luke Maciak el 5 de junio de 2015 en Terminally Incoherent).

EXISTE UNA CLARA HEGEMONÍA DE DESARROLLADORES MASCULINOS DE VIDEOJUEGOS.

El problema y el principal factor de la infrarrepresentación de diferentes razas a la blanca dentro del mundo del videojuego en todos sus rincones es achacada a la amplia y demoledora hegemonía de la raza blanca dentro de la industria del videojuego, y no tanto a problemas racistas. Si estás desarrollando o escribiendo sobre videojuegos para personas de raza blanca en general, obvias por completo a las demás razas. Este argumento, sin embargo, no se sostiene por sí mismo dada la necesidad de representar y manifestar la diversidad étnica actual y contemporánea en las industrias culturales para intentar evitar la reproducción de construcciones sociales racistas.

Sin embargo, existen otros juegos que si han sabido captar y representar adecuadamente la diversidad étnica, como el caso que nos ocupa, The Last of Us. En este videojuego las distintas etnias están representadas de manera


ES NECESA-
RIO REPRE-
SENTAR LA
DIVERSIDAD
ÉTNICA Y DE
GÉNERO EN
LOS VIDEO-
JUEGOS.

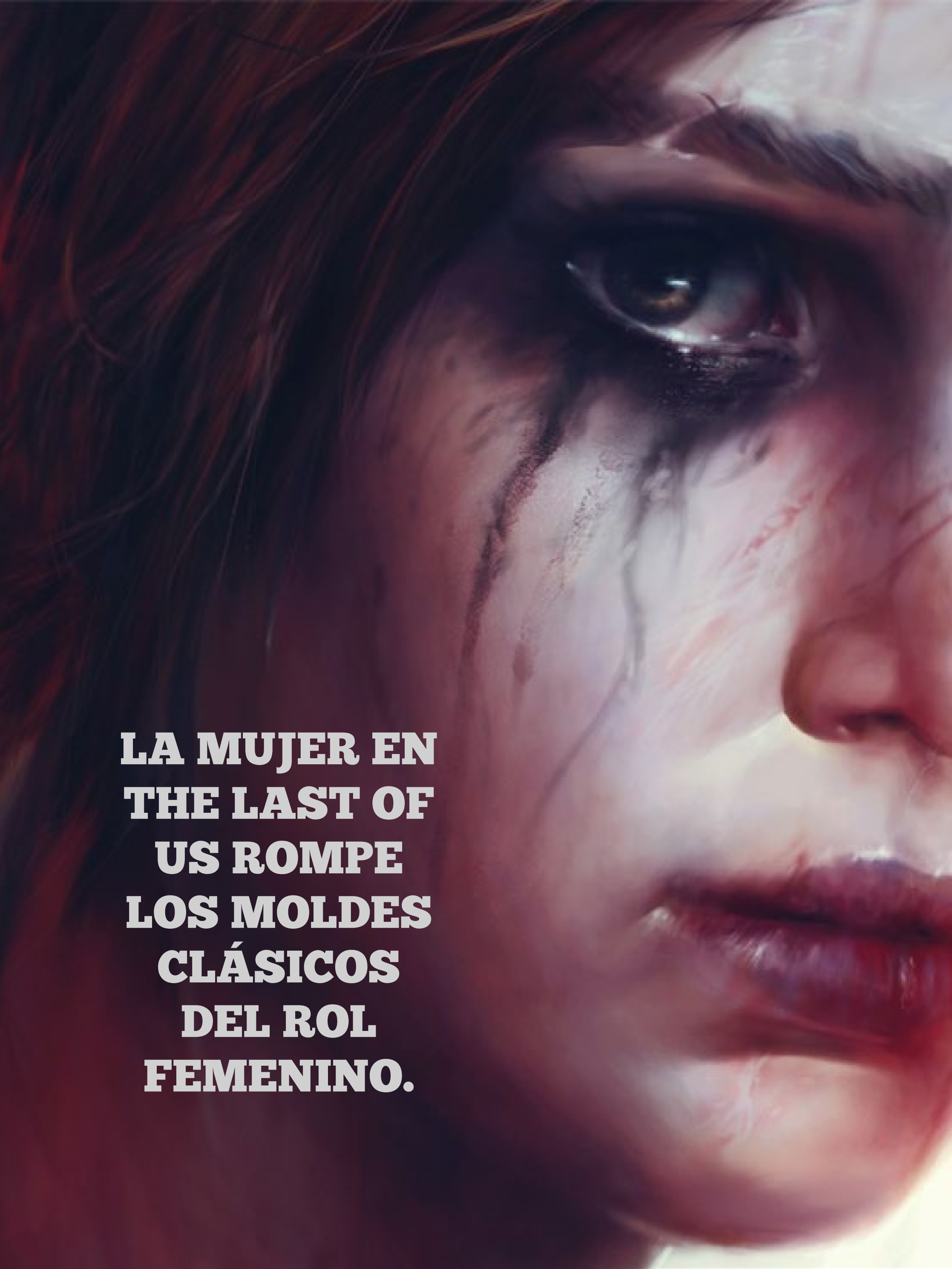
THE LAST OF US HA SIDO ALABADO POR SUS REPRESEN-TACIONES DE IMÁGENES DE ETNIA Y GÉNERO.

equilibrada y tienen una presencia destacada en la trama sin tener que recurrir a la reconstrucción o reproducción de construcciones raciales racistas dentro del juego, como indica Jennifer Stienstra en la publicación The Sheridan Sun:

While you do play a stereotypical scruffy, heterosexual white man, Naughty Dog did an excellent job writing in characters representing different races, well-written female characters, and ones who identify themselves as part of the LGBT+ community (En The Last of Us leads in diversity de Jennifer Stienstra en The Sheridan Sun).

No solo las representaciones raciales están bien construidas, no perpetuando estereotipos racistas u obviando la diversidad étnica, sino que las representaciones de género están igualmente bien conducidas, llegando a puntos donde la representación femenina es hegemónica frente a la masculina, y donde los valores heteropatriarcales son puestos en duda en muchos casos y obviados en el resto de las ocasiones. Por lo tanto, The Last of Us no cae en la trama de la infrarrepresentación étnica y de género en la que caen otros juegos como The Witcher III: The Wild Hunt:

Creating digital representations of people who aren't white indicates a culture and industry who view us as people. It counters the status quo that dehumanizes us by erasing us or casting us as non-humans.


LA MUJER EN
THE LAST OF
US ROMPE
LOS MOLDES
CLÁSICOS
DEL ROL
FEMENINO.

We want to be seen as people, too. There's little more to it, for me (en Colorblind: On The Witcher 3, Rust, and gaming's race problem de Tauriq Moosa el día 3 de 2015 en Polygon).

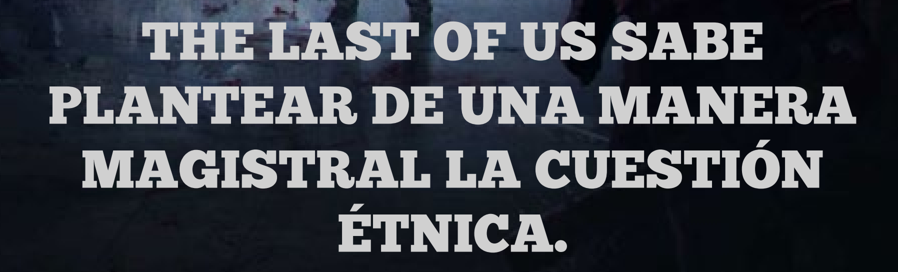
La respuesta a estas afirmaciones de Moosa no se hicieron esperar y en la revista Forbes el articulista Paul Tassi daba la razón a este, afirmando que hasta la fecha había sido ciego a los colores de la piel en los personajes de los videojuegos y sus representaciones en estos. De hecho, si observamos y repasamos algunas críticas realizadas al videojuego The Last of Us no encontraremos mención alguna a la diversidad racial, razón de más para afirmar el completo olvido al que queda rele-

LAS CRÍTICAS DE THE LAST OF US NO MENCIONAN SU DIVERSIDAD ÉTNICA.

gada la cuestión racial en la prensa y el desarrollo de videojuegos.

Too often, white people (like myself) often pride themselves in being "colorblind." I am literally colorblind (red/green/brown/grey all look kind of the same to me), but I'm also racially colorblind at times, something I'm coming to realize should not be a bragging point. People say "I don't see race" as a means to express their supposed inclusiveness, and that's often more true than it sounds. Just like I didn't notice that everyone in The Witcher 3 was white, I also really never considered that Paul Walker has been the only white guy in the Fast and Furious films for years now, until someone pointed out to me that the series had the most diverse ensemble cast across any blockbuster franchise. I genuinely never realized it (En Yes, I'm Colorblind About 'The Witcher 3,' And Yes, That's A Problem, de Paul Tassi, en Forbes, el 4 de junio de 2015).

Tassi reconoció, de esta manera la existencia de un grave problema dentro de los videojuegos que hasta la fecha no había existido, las representaciones raciales y el papel que estas habían tenido dentro del mundo videolúdico, reproduciendo construcciones sociales injustas de la vida real en mundos inventados sin poner el acento en la crítica o la denuncia, sino simplemente reproduciendo



THE LAST OF US SABE PLANTEAR DE UNA MANERA MAGISTRAL LA CUESTIÓN ÉTNICA.

acontecimientos o escenas racistas sin parar a pensar o reflexionar en ellas. Este problema es un tema que debería tener más presencia en los medios, como lo tiene el problema del género, ya que es igual de importante que el anterior y sin embargo apenas se tiene en cuenta en la actualidad.

The Last of Us consigue plasmar con maestría el problema de la diversidad racial y lo hace desde el cuestionamiento de los estereotipos afianzados con la tradición. No cae en la falsa regla de intentar representar la realidad, sino que consigue cuestionarla desde la plasmación de diferentes roles sin tener en cuenta este tipo de estereotipos, añadiendo una capa más de complejidad y riqueza a un juego ya de por sí excepcional.

ALBERTO VENEGAS RAMOS.


PRESURA
VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y
SOCIEDAD.

EL HOMBRE Y LA RUINA.

LA IMAGEN DE LOS NUEVOS HÉROES MASCULINOS.

Los videojuegos ambientados en mundos postapocalípticos se han converitdo en un género en sí mismo dentro de los videojuegos. Los escenarios que presentan son siempre similares, una sociedad en

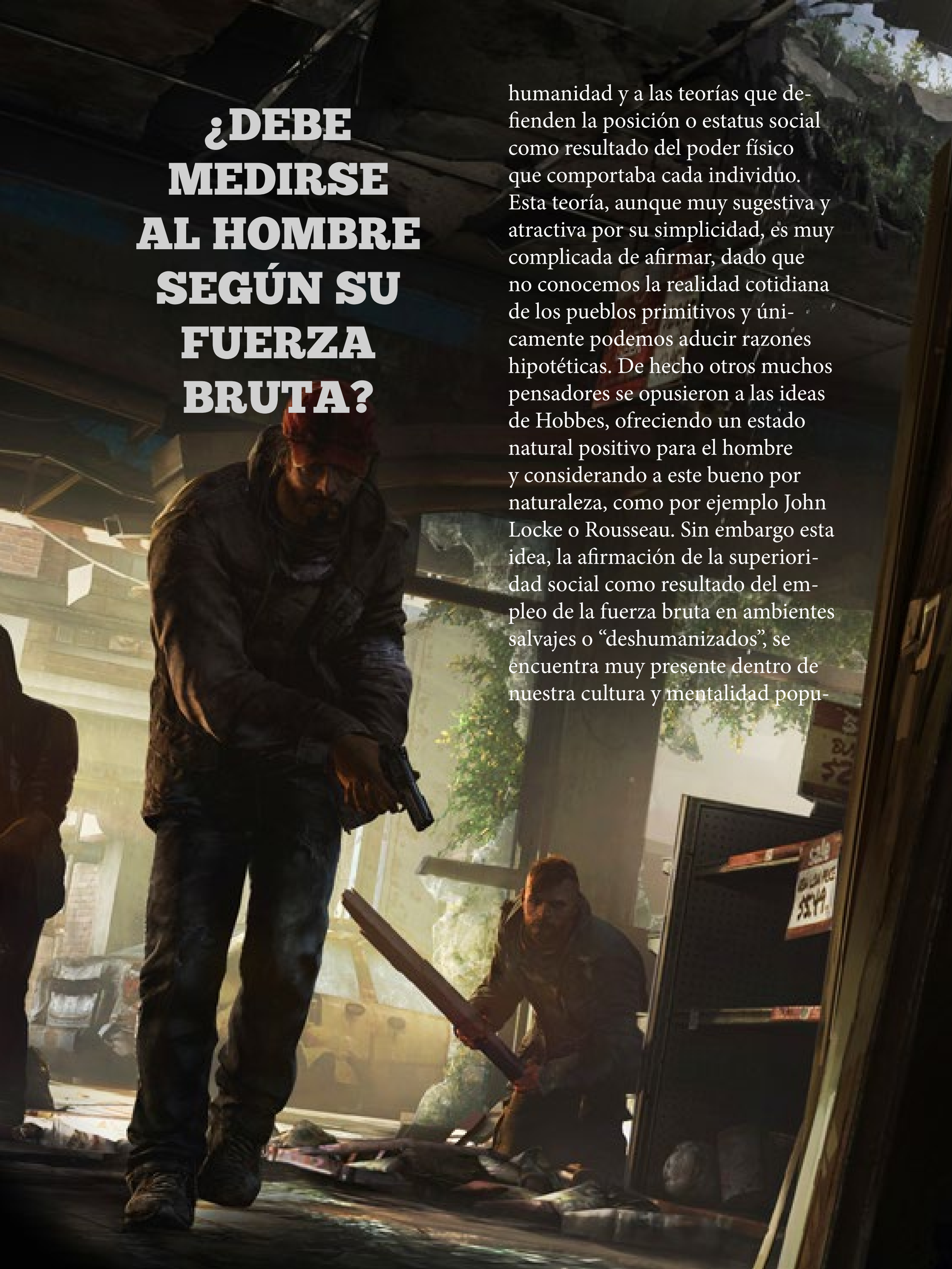
¿ES EL HOMBRE UN LOBO PARA EL HOMBRE?

descomposición donde las reglas se han roto y el hombre ha quedado expuesto, mostrando su naturaleza animal acorde a la concepción negativa del ser humano en su estado salvaje, como ya anunciaron antiguos pensadores como Hobbes, el hombre es un lobo para el hombre. La causa de la decadencia social varía según el caso, desastres nucleares, virus epidémicos o ataques zombis, sin embargo, las consecuencias son siempre las mismas. Dentro de este temible escenario se alza siempre un héroe que protagonizará un viaje épico en pos de la salvación de algún elemento de esta sociedad cuando no de la sociedad al completo, y por norma general, este héroe suele ser un hombre.

Si fijamos nuestra mirada en los videojuegos que ambientan sus historias en mundos apocalípticos podremos percatarnos de la generalidad del hombre como héroe, desde la saga Fallout, tanto en los títulos clásicos como los actuales pasando por las obras recientes como The Walking Dead, BioShock 1, 2 e Infinite como el caso que nos ocupa, The Last of Us. Tras observar esta generalidad cabría preguntarse el porqué de esta situación y especialmente en estos tres últimos casos, donde los protagonistas masculinos deben proteger a personajes femeninos, Clementine, Elizabeth y Ellie respectivamente. En un artículo de The Guardian publicado el 1 de julio de 2013 titulado "The Last of Us, Bioshock: Infinite and why all video game dystopias work the same way" el autor, Keith Stuart afirma que:

"The fact that these two titles have emerged almost contemporaneously, alongside other highly masculinised post-apocalyptic fantasies such as The Walking Dead and State of Decay says some interesting things about where games are right now. And how, although narrative themes have progressed, the games industry is still heavily reliant on the old themes of power, authority and physical force."

La causa de la generalización de este esquema narrativo, hombre fuerte, hipermasculinizado, protege a mujer, indefensa y femenina, de los peligros que emergen de un mundo postapocalíptico salvaje y brutal, son la sobreposición de la fuerza bruta como elemento distintivo dentro de esta sociedad. Esta idea o generalización acude a los tiempos más remotos de la



¿DEBE MEDIRSE AL HOMBRE SEGÚN SU FUERZA BRUTA?

humanidad y a las teorías que defienden la posición o estatus social como resultado del poder físico que comportaba cada individuo. Esta teoría, aunque muy sugestiva y atractiva por su simplicidad, es muy complicada de afirmar, dado que no conocemos la realidad cotidiana de los pueblos primitivos y únicamente podemos aducir razones hipotéticas. De hecho otros muchos pensadores se opusieron a las ideas de Hobbes, ofreciendo un estado natural positivo para el hombre y considerando a este bueno por naturaleza, como por ejemplo John Locke o Rousseau. Sin embargo esta idea, la afirmación de la superioridad social como resultado del empleo de la fuerza bruta en ambientes salvajes o "deshumanizados", se encuentra muy presente dentro de nuestra cultura y mentalidad popu-



lar, no es extraño encontrar obras culturales donde los personajes con mayor potencia física ocupen los lugares más altos dentro de la escala social en ambientes en decadencia o salvajes, cuando no los puestos de mando, como es el caso del cómic The Walking Dead o el arquetípico Conan el Bárbaro, por mencionar únicamente dos obras de una larga, larga lista.

Otra de las razones que aduce Stuart sobre la sobrerrepresentación de personajes masculinos protagonizando el rol de héroe en los juegos de acción ambientados en mundos postapocalípticos es ya un clásico dentro de los argumentos sobre las cuestiones de género dentro de los videojuegos: están hechos por hom-

DESARROLLADORES MASCULINOS DESARROLLAN HÉROES MASCULINOS.

bres y están dirigidos a hombres:

"It's no secret that game development is dominated by men, and that the demographic courted by the marketers of Triple A titles is young males. Surveys suggest that women make up around 10% of the workforce in most studios, and a report by research company EEDAR in 2012 found that out of the 669 action and role-playing games studied, only 24 had exclusively female protagonists. The developers of Remember Me, a sci-fi adventure featuring a mixed-race female lead character, have claimed that the game was rejected by several publishers because the companies wanted a male lead."

Esta es sin duda una razón de peso para la existencia de una sobrerrepresentación masculina en los papeles de héroe de acción. Otra de ellas sería la herencia recogida de otras disciplinas culturales como el cine, aunque en este artículo no entraremos en estas lides. Sin duda existe una mayoría innegable de varones dentro de las desarrolladoras de videojuegos, pero esto no debe ser una causa para la escasa representación femenina dentro de los papeles de héroes de acción. Esta problemática está modificándose, poco a poco, en la actualidad gracias a la aparición de juegos como el ya citado por Stuart, Remember Me, las nuevas entregas de Lara Croft, Portal y su continuación o The Last of Us.

EN THE LAST OF US, LAS PROTAGONISTAS FEMENINAS POSEEN UN PAPEL ACTIVO EN LA HISTORIA.

En el juego de Naughty Dogs la protagonista femenina, Ellie, no tiene un papel pasivo como Elizabeth en BioShock Infinite o Clementine en The Walking Dead. En The Last of Us, Ellie ayuda a Joel a acabar con sus enemigos, maneja distintas armas e interviene en la historia de manera activa, no se limita únicamente a entregar munición y algunas monedas al protagonista mientras protagoniza el papel de damisela en apuros. Esta es la verdadera aportación de The Last of Us en este apartado, la inclusión de un personaje femenino fuerte, capaz y decidida que rompe los tradicionales cánones


ELLIE
ACABARÁ
CON LA VIDA
DE
ENEMIGOS Y
EMPLEA-
RÁ ARMAS
PARA
AYUDAR A
JOEL.

de los roles femeninos dentro de los videojuegos.

Sin embargo, los personajes que ocupan la mayor parte del tiempo del videojuego son los masculinos, aunque efectivamente, cambian el modelo masculino en todos los casos. En los videojuegos y cintas de acción de los años ochenta los personajes masculinos que protagonizaban este tipo de obras eran hombres estereotipados, hipermasculinizados y adaptados a los cánones tradicionales de masculinidad, como por ejemplo Doom, Wolfenstein o la gran mayoría de juego de rol y acción, como las sagas Call of Duty, Medal of Honor o Battlefield. En cambio, en estos juegos:

"But then, Bioshock Infinite, The Last of Us and Telltale's Walking Dead all represent an interesting evolution of that standard, much-desired masculine protagonist. In the past, these characters tended to be assured action heroes; men fighting for a just cause against irredeemably evil enemies. But in current titles that is all getting muddied. Lee, Booker and Joel are damaged men, victims of the violence they have perpetrated on others. Lee has killed his wife's lover and ruined his own life in the process; Booker has been destroyed by his involvement in murderous military campaigns, Joel has had to become a sociopath to survive 20 years in a devastated America. These guys aren't heroes like Master Chief or

LOS NUEVOS JUEGOS DE ACCIÓN PRESENTAN UN NUEVO MODELO MASCULINO.



Marcus Fenix; they're scarred, vulnerable fuck-ups, barely functioning as reasoning adults anymore."

Aunque los personajes masculinos siguen siendo los ejes centrales de los videojuegos de acción más populares, es evidente que se ha dado un cambio en la forma de presentarlos, acorde a la crisis de masculinidad nacida en nuestra contemporaneidad, donde el papel tradicional del hombre se ha venido resquebrajando gracias a la irrupción de nuevos movimientos como el feminista.

Dista aún mucho la igualdad en la representación de los géneros dentro de las obras de acción, pero obras como The Last of Us son sin duda un paso adelante para la

EL CONCEPTO TRADICIONAL DE MASCULINIDAD HA ENTRADO EN CRISIS.



plasmación de realidades sociales igualitarias y ausentes de prejuicios, sin embargo juegos como este, que presentan a un hombre en decadencia, que es curado por una joven, adoptando el esquema narrativo de muchas obras donde un joven o una joven salva a un adulto con su mera compañía, ofrecen un aire fresco al escenario del videojuego actual tan necesitado de este soplo, ya que la regla general sigue siendo el aire viciado de la masculinidad mal entendida donde la fuerza bruta sigue siendo el patrón a la hora de medir la valía de un hombre.

ALBERTO VENEGAS RAMOS.


PRESURA
VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y
SOCIEDAD.


THE LAST OF US


PRESURA
VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y
SOCIEDAD.

CRÉDITOS

IMÁGENES

Las imágenes de portada, contraportada, portadas de todos los artículos y portadas alternativas son obra de John Martin (1789 - 1854).

Las imágenes que ilustran los diferentes artículos son obras creadas por el propio estudio desarrollador de "The Last of Us", Naughty Dogs, para la promoción y publicidad del videojuego, tanto como capturas de pantalla del propio como juego como en forma de arte conceptual.

TEXTOS

Todos los textos son propiedad de Alberto Venegas Ramos La revista y la dirección de Presura se hace responsable, en este caso, de su contenido.

REVISTA:

Lugar de edición: Nogales, Badajoz. ISSN: 2444 - 3859. Editada, coordinada y maquetada por Alberto Venegas Ramos.


PRESURA
VIDEOJUEGOS,
CULTURA Y
SOCIEDAD.